

TEAM SONIC RACING ORIGINAL SOUNDTRACK



MAXIMUM OVERDRIVE



01. GREEN LIGHT RIDE
Main Theme of Team Sonic Racing

Performed by Crush 40

Music by Jun Senoue Words by Johnny Gioeli Arranged by Jun Senoue

Vocals : Johnny Gioeli
Guitars : Jun Senoue
Bass : Takeshi Taneda
Drums : Act.

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan
Vocals Recorded by Dave Darlington at Bass Hit Recording, New York, NY, U.S.A.
Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan
Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

I can feel it now | Together moving on | We've got the strength we need | And we're feeling strong
We'll keep a heavy hand | We hold a leaded foot | Our eyes on the prize | As we're passing you
And there's no better feeling | Then to be here with you
We're one together, on this green light ride | Drive through forever, on this green light ride
Got the power we need | We're the fire you feed | It's in our heart and soul | We stand for something
To the end we go | We know you had enough | Our inner strength will prove | You're not so tough
And there's no chance we're losing | And I'm right here with you
We're one together, on this green light ride | Drive through forever, on this green light ride
Oh oh oh, oh oh oh you need a little more | A little push and fight | Can you feel our fuel | As we ignite
I can feel it now | Together moving on | We've got the strength we need | And we're feeling strong
There's no better feeling | Then to be here with you
We're one together, on this green light ride | Drive through forever, on this green light ride
Green light go!



DISC 1

02. System - Start Screen

03. System - Select Game Mode

Performed by Sonic Adventure Music Experience

Composed & Arranged by Jun Senoue

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Organ : Katsuhiko Nakamichi

Drums : Act. (on 03.)

Programming : Jun Senoue (on 02.)

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Wisp Circuit

04. Intro Fly-by - Lap Music 05. Final Lap 06. Goal

Performed by Sonic Adventure Music Experience

Composed & Arranged by Jun Senoue (except 06. by Hidekuni Horita)

Music inspired by "Planet Wisp" from Sonic Colors (2010)

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Piano : Katsuhiko Nakamichi

Drums : Act.

Alto Sax : Alexander Mathias

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mother's Canyon

07. Intro Fly-by 08. Lap Music 09. Final Lap 10. Goal

Performed by Sonic Adventure Music Experience

Composed & Arranged by Jun Senoue (except 10. by Hidekuni Horita)

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Piano : Katsuhiko Nakamichi

Drums : Act.

Tenor Sax : Alexander Mathias

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Doctor's Mine

11. Intro Fly-by 12. Lap Music 13. Final Lap 14. Goal

Performed by Sonic Adventure Music Experience

Composed & Arranged by Jun Senoue

Music inspired by "Planet Wisp" from Sonic Colors (2010)

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Organ : Katsuhiko Nakamichi

Drums : Act.

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

15. System - Main Menu

Performed by Sonic Adventure Music Experience

Composed & Arranged by Jun Senoue

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Organ : Katsuhiko Nakamichi

Drums : Act.

Recorded by Sousuke Tsujinaka at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

16. System - Loading

Performed by Wall5

Composed by Jun Senoue Arranged by Wall5

DISC 1

Ocean View

17. Intro Fly-by 18. Lap Music 19. Final Lap 20. Goal

Performed by Richard Jacques & Jun Senoue

Original Music taken from Sonic CD (1994) - "Sonic - You Can Do Anything"

Composed by Masafumi Ogata Arranged by Jun Senoue

Original Music taken from Sonic R (1997) - "Super Sonic Racing"

Composed by Richard Jacques Arranged by Jun Senoue & Richard Jacques

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Act.

Programming : Richard Jacques

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Lost Palace

21. Intro Fly-by 22. Lap Music 23. Final Lap 24. Goal

Performed by Hidekuni Horita

Composed & Arranged by Hidekuni Horita & Jun Senoue

Guitars : Jun Senoue (on 21, 22, and 24.)

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Act.

Programming : Hidekuni Horita

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Whale Lagoon

25. Intro Fly-by 26. Lap Music 27. Final Lap 28. Goal

Performed by Hyper Potions & Jun Senoue

Original Music taken from Sonic Heroes (2003) - "Seaside Hill"

Composed by Jun Senoue Arranged by Hyper Potions

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda (on 25, and 28.)

Programming : Hyper Potions

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

29. System - Mod Pods

Performed by **Sonic Adventure Music Experience**

Original Music taken from Sonic R (1997) - "Can You Feel The Sunshine"

Composed by Richard Jacques Arranged by Jun Senoue

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Act.

Programming : Richard Jacques

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

30. System - Result Screen

Performed by **Sonic Adventure Music Experience**

Original Music taken from Sonic Mania (2017) - "Competition Results"

Composed by Tee Lopes Arranged by Jun Senoue

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Organ : Katsuhiko Nakamichi

Drums : Act.

Programming : Tee Lopes

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

GREEN LIGHT RIDE Performed by Crush 40

31. Racing Mix

32. Opening Ver.

33. System - Options

34. System - Online Multiplayer

35. System - Tips

36. System - Player Stats

37. Mother's Canyon (Spotlight ver.)

38. Green Light Ride - Wall5 Remix

Performed by **Wall5**

Music by Jun Senoue Words by Johnny Gioeli Remixed by Wall5

Programming : Wall5

Recorded & Mixed by Wall5, Tokyo, Japan

DISC 1

01. **GREEN LIGHT RIDE - The Qemists Scores Remix**

Performed by **The Qemists**

Music by Jun Senoue Words by Johnny Gioeli Remixed by The Qemists

The Qemists appears courtesy of Just Isn't Music, Ltd.

Ice Mountain

02. **Intro Fly-by** 03. **Lap Music** 04. **Final Lap** 05. **Goal**

Performed by **Hyper Potions & Jun Senoue**

Original Music taken from Sonic Unleashed/Sonic World Adventure (2008) - "Cool Edge"

Composed by Tomoya Ohtani Arranged by Hyper Potions

Guitars : Jun Senoue

Programming : Hyper Potions

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Frozen Junkyard

06. **Intro Fly-by** 07. **Lap Music** 08. **Final Lap - Goal**

Performed by **Jun Senoue & Tyler Smyth**

Composed by Jun Senoue Arranged by Jun Senoue & Tyler Smyth

Guitars : Jun Senoue

Drums : Act.

Programming : Tyler Smyth

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded & Mixed by Tyler Smyth at Catacomb Studio, Los Angeles, CA, U.S.A.

Hidden Volcano

09. **Intro Fly-by** 10. **Lap Music** 11. **Final Lap** 12. **Goal**

Performed by **Sonic Adventure Music Experience**

Composed & Arranged by Jun Senoue

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Act.

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Roulette Road

13. Intro Fly-by 14. Lap Music 15. Final Lap 16. Goal

Performed by TORIENA & Jun Senoue

Original Music taken from Sonic Heroes (2003) - "Casino Park"

Composed by Jun Senoue Arranged by TORIENA

Guitars : Jun Senoue

Programming : TORIENA

Recorded & Mixed by TORIENA

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Bingo Party

17. Intro Fly-by 18. Lap Music 19. Final Lap 20. Goal

Performed by TORIENA & Jun Senoue

Original Music taken from Sonic Heroes (2003) - "Bingo Highway"

Composed by Keiichi Sugiyama Arranged by TORIENA

Guitars : Jun Senoue

Programming : TORIENA

Recorded & Mixed by TORIENA

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Pinball Highway

21. Intro Fly-by 22. Lap Music 23. Final Lap 24. Goal

Performed by Jun Senoue & TORIENA

Composed by Jun Senoue Arranged by Jun Senoue & TORIENA

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Act.

Programming : TORIENA

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by TORIENA

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

DISC 2

Sand Road

25. Intro Fly-by 26. Lap Music 27. Final Lap 28. Goal

Performed by Tee Lopes & Jun Senoue

Original Music taken from Sonic Adventure (1998) - "Sand Hill"

Composed by Kenichi Tokoi Arranged by Tee Lopes

Guitars : Jun Senoue (on 25. 26. and 28.)

Bass : Takeshi Taneda (on 25. and 28.)

Drums : Act. (on 25. and 28.)

Programming : Tee Lopes

Additional Editing : Jun Senoue (on 25.)

Recorded by Sousuke Tsujinaka at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Boo's House

29. Intro Fly-by 30. Lap Music 31. Final Lap 32. Goal

Performed by Tee Lopes & Jun Senoue

Original Music taken from Sonic & Knuckles (1994) - "Sandopolis"

Composed by SEGA Arranged by Tee Lopes

Guitars : Jun Senoue

Violin : Tei Sena

Programming : Tee Lopes

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Clockwork Pyramid

33. Intro Fly-by 34. Lap Music 35. Final Lap 36. Goal

Performed by Sonic Adventure Music Experience

Composed & Arranged by Jun Senoue

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Organ : Katsuhiko Nakamichi

Drums : Act.

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Narrative Cues

37. Peaceful 38. Pre Race 39. Comical 40. Threatening

41. Meeting Team Sonic 42. Meeting Team Dark

43. Meeting Team Rose 44. Meeting Team Vector

45. Emergency 46. Eggman's Dread

Composed & Arranged by Audissi Studios



DISC 2

01. **GREEN LIGHT RIDE - Tyler Smyth Remix**

Performed by Tyler Smyth

Music by Jun Senoue Words by Johnny Gioeli Remixed by Tyler Smyth

Market Street

02. **Intro Fly-by** 03. **Lap Music** 04. **Final Lap** 05. **Goal**

Performed by Hyper Potions & Jun Senoue

Original Music taken from Sonic Unleashed/Sonic World Adventure (2008) - "Rooftop Run"

Composed by Tomoya Ohtani Arranged by Hyper Potions

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Act. (on 02.)

Programming : Hyper Potions

Recorded by Sousuke Tsujinaka at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Sky Road

06. **Intro Fly-by** 07. **Lap Music** 08. **Final Lap - Goal**

Performed by Tomoya Ohtani

Composed & Arranged by Tomoya Ohtani

Guitars : Susumu Nishikawa

Programming : Tomoya Ohtani

Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Haunted Castle

09. **Intro Fly-by** 10. **Lap Music** 11. **Final Lap** 12. **Goal**

Performed by Tee Lopes & Sonic Adventure Music Experience

Composed & Arranged by Tee Lopes

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Violin : Tei Sena

Drums : Act.

Programming : Tee Lopes

Recorded by Masahiro Fukuhara at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded & Mixed by Yoshitada Miya at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Thunder Deck

13. Intro Fly-by 14. Lap Music 15. Final Lap 16. Goal

Performed by Jun Senoue & Tyler Smyth

Composed by Jun Senoue Arranged by Jun Senoue & Tyler Smyth

Guitars : Jun Senoue

Bass : Takeshi Taneda

Drums : Act.

Programming : Tyler Smyth & Jun Senoue

Recorded by Sousuke Tsujinaka at Sound Crew Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Additional Recorded & Mixed by Tyler Smyth at Catacomb Studio, Los Angeles, CA, U.S.A.

Dark Arsenal

17. Intro Fly-by 18. Lap Music 19. Final Lap 20. Goal

Performed by Wall5 & Jun Senoue

Original Music taken from Sonic Adventure (1998) - "Crank the Heat Up"

Composed by Jun Senoue Arranged by Wall5

Guitars : Jun Senoue

Programming : Wall5

Recorded & Mixed by Wall5 in Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan

Turbine Loop

21. Intro Fly-by 22. Lap Music 23. Final Lap 24. Goal

Performed by Wall 5 & Jun Senoue

Original Music taken from Sonic Heroes (2003) - "Final Fortress"

Composed by Jun Senoue Arranged by Wall5

Guitars : Jun Senoue

Programming : Wall5

Recorded & Mixed by Wall5 in Tokyo, Japan

Additional Recorded by Jun Senoue at Sega Digital Studio, Tokyo, Japan



Team Ultimate

TEAM SONIC :

25. Sonic 26. Tails 27. Knuckles

TEAM DARK :

28. Shadow 29. Rouge 30. Omega

TEAM ROSE :

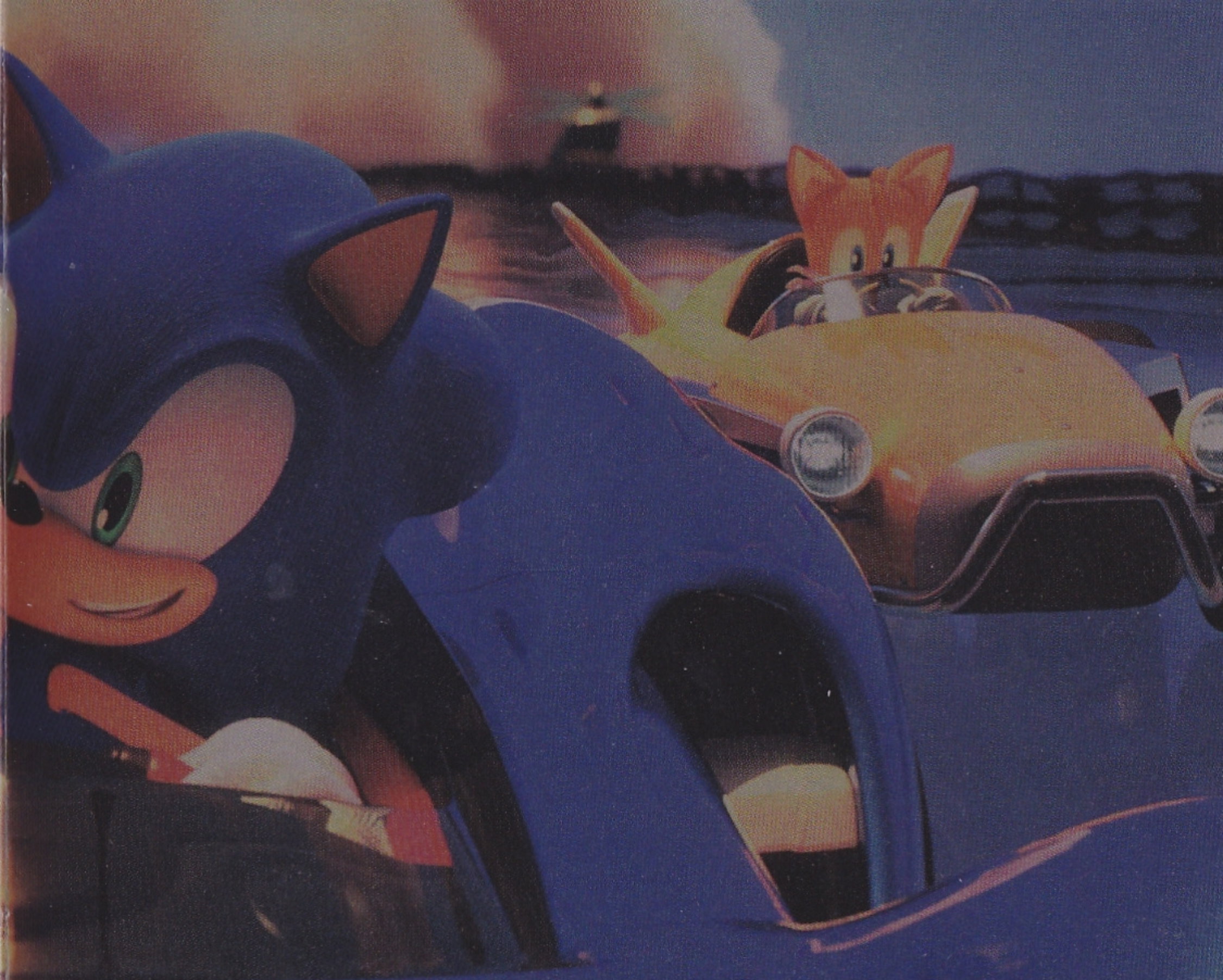
31. Amy 32. Chao 33. Big

TEAM VECTOR :

34. Silver 35. Blaze 36. Vector

TEAM EGGMAN :

37. Metal Sonic 38. Eggman 39. Zavok



Team Adventure

40. Planet Wisp 41. Seaside Hill 42. Glacierland
43. Casino Park 44. Rooftop Run 45. Sandopolis 46. Final Fortress

Composed & Arranged by Ross Tregenza at SUMO Digital

DISC 3



NOTES :

From Lead Composer of TSR

『チームソニックレーシング』のサウンドトラックを手にとっていただき、ありがとうございます。本作の音楽制作においては、飯塚シリーズプロデューサーからの「カッコよくて盛り上がるレースゲームの楽曲を頼みたい、メインテーマはCrush 40の新曲で!」という依頼を受け、私はリードコンポーザーとして、メインテーマのほかレース中のBGMなどを中心に担当しました。

『ソニック』シリーズの世界観とキャラクターが満載のカートレーシングゲームである本作においては、新しいこともやりたいけれども、耳馴染みのフレーズも活かしたいということで、新曲もあつつつ、アレンジ曲を効果的にバランスよく配することを考えました。音楽性としては、シンプルにカッコよくドライブするサウンドを目指すこととして、また本作のキーワードとなる「チーム」という言葉を楽曲制作のフックとしても取り上げるべく、魅力的な楽曲を生み出すためのチーム構成をプランニングすることを心掛けました。『ソニックマニア』や『ソニックフォース』など近年のタイトルで関わっていたフレッシュな仲間、『ソニックアドベンチャー』シリーズなど往年のタイトルで関わっていた面々、そして初めて組むジャンルのアーティスト。SEGAのサウンドチーム内においても、私を核として近年の「ソニック」タイトルの楽曲を手掛けている大谷のほか、新たに若手の堀田にも声掛けをしました。結果、音楽制作全体を通じて、幅広い世代が融合することができたように思います。

Crush 40にとって、久しぶりの「ソニック」シリーズ作品のメインテーマとなった“Green Light Ride”は、2018年2月にティザー映像を初めて目にした際に浮かんだアイデアをベースにまとめたもの。初露出となった2018年6月のE3でのトレーラー公開時の反応が上々だったことにはホッとしました。静かなパートを含めて幾つものリフを組み込んだ曲なのですが、基本的にはシンプルでソリッドな、いかにもCrush 40らしいナンバーに仕上がっていると思います。ゲーム中ではタイムトライアルにおいて、アップテンポなパートのみで構成されている“Racing Mix”をバックにプレイすることもできるので、是非走り込んでみてください!

「本作においては、ヴォーカル曲は1曲のみで!」と伝えられていたので、その言葉を受けて曲数を増やさない代わりに、複数のリミックスバージョンの制作を行なうこととしました。このサウンドトラックではそれぞれのDISCのリーダートラックとしてあります。DISC2に収録されているのは、ダンスロックサウンドで知られるイギリスのTHE QEMISTSにリミックスしてもらったバージョン。実に彼らしいパートの重ね具合によってとてもラウドに仕上がっていて、シンプルにカッコイイ!!まさに踊りだしたくなるリミックスですね。もうひとつ、DISC3に収録されている『ソニックフォース』での“Infinite”も記憶に新しいDANGERKIDSのフロントマン、Tyler Smythによるリミックスもまた、別な切り口での捉え方で、違った魅力を表現してくれています。いずれの振り幅もサイコーでテーマ曲冥利に尽きるというもの!また、各レースが始まる前のローディングに用いていたイントロを含むWall5によるリミックスは、DISC1にボーナストラックとして収録してあります。

「チーム」として組んだのは、多岐に渡ります。Crush 40も言うなれば私とジョニーのチームで、日本人が作る楽曲とアメリカ人シンガーが重なるヴォーカルという、この二人にしか生み出せない曲調や世界観があると自負しています。また、本作収録曲を収録するにあたり、核となるバンドとしたベシスト、種子田健とドラマー、Act.と私のトリオ、“SONIC ADVENTURE MUSIC EXPERIENCE”もまた、お互いの良いところを引き出そうとするミュージシャンのチームです。それまで付き合いはあったものの、『ソニックマニア』や『ソニックフォース』など、最近の「ソニック」関連タイトルに関する楽曲を手掛けていたTee Lopes、HYPER POTIONS、そしてDANGERKIDSのTyler Smythなど若い面々とのチームには大いに刺激を受けました。シリーズのファンには、Richard Jacquesや『ソニックアドベンチャー 2』の楽曲制作に関わっていたWall5とのチームもまた、意味があるものになったのではないのでしょうか。それまで組んでみたことがなかったジャンルとコラボレーションしたくて、チップチューンアーティストのTORIENAとチームを組んだことも個人的には刺激的なことでしたが、それぞれのチームが生み出したものが、お互いにとって、また別の新しい何かを引き起こす原動力になれば良いですね。SEGAのスタッフにおいても、大谷は長年に渡ってレコーディングに参加して頂いているミュージシャンとのチームですし、堀田のピアノも私のギターと良い感じで絡み合った印象を受けました。「チーム」というキーワードを曲作りでも積極的に取り入れましたが、それが楽曲を通じてその意図がうまく伝わっていると良いなと思います。

振り返ってみると、「ソニック」シリーズ作品の楽曲をメインで担当するのはとても久しぶりのことで、プランニングから曲作り、レコーディングから仕上げに至るまで、どの過程も楽しんで取り組みました。また、それまでのタイトルでは手掛けたことがなかったショートアニメや演奏動画の制作をはじめとする各種映像素材を制作する機会にも恵まれ、とても貴重な経験をしました。(キャラクターに愛があるアニメは本当にサイコーです!)「楽しんで取り組んだ様子」がこのサウンドトラックからも皆さんに届きますように。

携わってくれた全員に感謝の意をこめて
2019.5.29 Jun Senoue

NOTES : Regarding Course Music of TSR

WISP CIRCUIT

本作最初のコースとなる“Wisp Circuit”は『ソニックカラーズ』に初登場したプラネットウispに建設された公式レーススタジアム。F1サーキットのようなスタンダードなコースと自然のコースが入り混じったサーキットだ。基本的にはナチュラルにドライブするオリジナル楽曲を用意するつもりでいたが、プラネットウispの雰囲気を取り入れたく思い、いわゆるサビのメロディに“Planet Wisp”のイントロのフレーズを取り入れてあったことは気付いただろうか。このステージは導入部から通常ラップに掛けて、一連の流れで作ってレコーディングしたもの。テーマ曲のみならず、ある意味本作の顔となる最初のコースの曲においてもシングルコイルのストラトサウンドを用いたのは、自分としては珍しいことかもしれない。テンポアップしたファイナルラップの雰囲気もよく仕上がって満足している。『ソニック』生誕25周年を機にスタートしたトリオのインストバンド、“SONIC ADVENTURE MUSIC EXPERIENCE”（以下、S.A.M.E.と略）をコアとして、鍵盤に中道氏、サックスにAlexander Mathiasを迎えたチームでレコーディングしたもの。

MOTHER'S CANYON

続く“Mother's Canyon”は、グランドキャニオンを彷彿とさせる渓谷をキーワードとしたプラネットウispの大自然コース。川や崖、巨大な滝などの自然地形を活かしたワイルドなコースだけに、軽快で爽やかな中でも、よりアグレッシブな曲を目指した。本作の楽曲中、かなり気に入っている楽曲のひとつだ。ちなみに、これら最初の2つのコースの楽曲でサックスを担当しているAlexanderは、2017年にアメリカ西海岸のサンディエゴでのコミコン期間中、私が『ソニック』関連楽曲を演奏するバンドにゲスト参加した際のメンバーのひとり。ちょっとした出会いが、次の何かに結びつくのは本当に楽しいものだ。

DOCTOR'S MINE

エッグマンが惑星を採掘するためにプラネットウispに建設した巨大な採掘場を走り抜けるコース。エリアの最終コースということも

あり、曲調をマイナー寄りにして、より激しくアグレッシブにすることを狙ったが、それまでピアノだった鍵盤楽器がオルガンに置き換わるだけで、だいぶ世界観は変わるもの。この曲では、嵐の前の静けさといった感じの導入部からのレース突入の流れが、個人的なこだわりポイント。

OCEAN VIEW

コークスクリューが特徴の石畳を走り抜ける海辺の高速コースでは、『ソニックCD』と『ソニックR』の両テーマ曲のアレンジバージョンをそれぞれ通常ラップとファイナルラップに用いた。イギリスのRichard Jacquesとのチームで、彼が手掛けた打ち込みトラックをベースとして、ドライブ感溢れるS.A.M.E.の演奏でまとめたもの。

LOST PALACE

はじめまして！これまで『ファンタシースターオンライン2』のサウンドを担当しつつ、『ソニック』関連では『マリオ&ソニック』シリーズに関わってきたのですが、少し前に、自分の楽曲で瀬上さんに参加いただいたことがあり、それがきっかけで、本作の楽曲制作にお誘いいただきました。瀬上さんから「俺が弾ける曲！」というリクエストがありましたので、「らしさ」が一番出るような、スピード感あるロックテイストにしつつ、ギターに対して私のピアノが絡んでいくようなチーム感を出してみました。気持ちよく晴れた空の下で海辺をドライブする“Lost Palace”の、爽やかさを感じてもらえたらうれしいです。（堀田）

WHALE LAGOON

『ソニック』の世界観における海のステージの代表曲のひとつ、『ソニックヒーローズ』で知られる“Seaside Hill”。この海の崖の等高線に沿って、崖の側面をのぼったり向かったりするコース向けには『ソニックマニアプラス』のトレーラー楽曲で共演したアメリカのHYPER POTIONSとチームを組んでリミックス。

ICE MOUNTAIN

氷河が浮かぶ海と、切り立った氷山を回る高低差の激しいコースで流れるのは『ソニックワールドアドベンチャー』のホロスカの楽曲。

導入部のフレーズだけで、「一面氷の世界」という世界がよく表現されていると思う。このコースもHYPER POTIONSとのチームだが、途中のメロディに織り交ぜられている遊び心も、分かるひとはニヤリとするよね。

FROZEN JUNKYARD

エッグマンが破棄した過去の壊れたロボットたちが氷付けにされた洞窟を疾走するコース。中には動き出すものもあり、ルート上にレーザービームが飛んでくることも。見た目がブルーという冷たい世界観に、閉鎖空間に廃棄メカという退廃的なイメージを混じったものを、シンプルでアグレッシブなリフ・メロディとスピーシーなシンセフレーズの組み合わせで表現しようと試みた。この曲ではミクスチャーバンド、DANGERKIDSのフロントマン、Tyler Smythとチームを組んで仕上げた。ふと手にとった7弦ギターで浮かんだリフが気に入ったものだったので、それを起点としてすぐに完成した曲。

HIDDEN VOLCANO

氷山の地下深くで活動する活火山を舞台としたコース。灼熱の道を走っていたと思ったら、いつの間にか凍てつく道を走っていたり、ライン取りもシビアで、なかなか安心して走ることができないこのコースでの緊張感を表現したく採用したのは、メロディを排したパンクロックテイスト。少ないピースだからこそ、ストレートにみえて、3つの楽器（=3人のプレイヤー=チーム）がお互いの隙間を狙って緻密に絡んでいる様子が手にとるように聴こえるはず。スタートからゴールまで、緊張感をもって駆け抜けるという意味では、自分にとって『ソニックアドベンチャー 2』におけるグリーンフォレストと同様の表現と言えるかも。

ROULETTE ROAD

カジノのコース向けの楽曲に関しては、今までに自分が組んだことがないチップチューン系のアーティストのテイストを活かしてみたいと考えて、TORIENAとチームを組むことにした。宙に浮いているカジノという雰囲気のこのコースは、『ソニックヒーローズ』の“Casino Park”の楽曲をベースにお互いの色を付けつつリミックス。

BINGO PARTY

TORIENAとチームを組むことを思い付いたのは、コースごとの楽曲の振り分けを考えていたときのこと。煌びやかなこのコースを楽曲で引っ張るならば、『ソニックヒーローズ』の“Bingo Highway”の楽曲をリミックスすることを思い付いたときだった。実際のところ、自分のプロジェクトでチップチューン系の要素を取り入れたことはなかったし、やるのであればガッツリと組んでみたいと思っていたので、今作で3曲を彼女と一緒に仕上げることが出来たのは興味深い経験だった。当時、スギヤマ!氏が原曲を仕上げたとき、そのカッコ良さに痺れたものだったが、15年を経たいま、世代が異なるミュージシャンと新しいバージョンとして届けられることは、非常に感慨深いものだ。

PINBALL HIGHWAY

このエリア内の楽曲の割り振りを考えたとき、“Bingo Party”には他の作家が手掛けた楽曲のリミックス、“Roulette Road”には自分が手掛けた楽曲のアレンジ、と考えた結果、ピンボール台をサーキットとしたこのコースにはオリジナルを用意することにした。いかにも自分らしいシンプルに分かりやすいメロディを持つ曲を、バンドサウンドをベースにTORIENAのリードで仕上げたらどうなるだろう?ということで作ってみたもの。

SAND ROAD

過去楽曲のアレンジに関しては、顔となる代表的な楽曲以外にも、分かるひとをニヤリとさせたいという思いからマニアックなものも取り上げたいと考えている。『ソニックアドベンチャー』のミニゲームの曲だったこの曲は、本作でいうマニアックな選曲の筆頭格といえるかな。実はこの曲には、制作当時から何かしら惹かれるものを感じていたのだが、『ソニックマニア』の楽曲制作で知られるTee Lopesが、この砂漠に作られたダートコース向けに手掛けたアレンジも熱く、必然的にベースの種子田も僕も、通常レース用のレコーディングでは熱の籠った演奏を展開することとなった。

BOO'S HOUSE

ピラミッド内部の古代遺跡にあり、オバケのブーや『ソニックアドベンチャー 2』のキング

ブーたちが邪魔をするサーキットで使用されている楽曲の原曲は『ソニック&ナックルズ』のサンドポリス。このエリアの名称がサンドポリスだと聞いたときに、この曲をアレンジする必然性を感じて取り上げたもの。

CLOCKWORK PYRAMID

ピラミッド内部に建設されたエッグマンの秘密工場を駆け抜けるサーキット。プラネットウィスプにエッグマンが建設した“Doctor's Mine”に通じるテイストでまとめたのは、そういった理由もありつつ、また全体のバランスをみたときに後半ステージに、この手の楽曲が多くないとも感じたから。

MARKET STREET

カーニバルで盛り上がっている石畳の道が印象的な市街地サーキット。こういうヨーロッパ風の街といえば、頭の中では“Rooftop Run”のフレーズが流れてしまうくらい、『ソニック』の世界観の中ではお約束になっているのではないだろうか。本作に関する相談を持ち掛ける前に、HYPER POTIONSに「アレンジを手掛けてみたい曲はある?」と尋ねた際、“Rooftop Run”のことを話していたこともあり、彼らと仕上げることにした。

SKY ROAD

私にとって思い出深いステージのひとつに『ソニック ワールドアドベンチャー』の「オレンジルーフス」がありますが、本作ではその世界観を用いたエリアで、上空を走り抜けるコース、“Sky Road”の楽曲を担当しました。夕焼け空の背景からくる郷愁感、空中の浮遊感、レースゲームの疾走感、などをキーワードに作りました。曲調的には『ソニックカラーズ』や『ソニック ランナーズ』で作っていた方向性にも近い、ポップな1曲です。通常ラップの曲はゲームでは使用しなかった部分も含めた完全版で収録。“Rooftop Run”と言えばヴァイオリンのメロディなので、その名残があると思います。私の曲ではお馴染み、ギタリストの西川進さんにアコギを弾いてもらいました。(大谷)

HAUNTED CASTLE

オバケが棲みついているといわれる中世時代の古城サーキットで流れる楽曲は、Tee Lopesによるもの。コース上に様々なギミック

クが登場してくるように、楽曲の方も色々な楽器がリードを分け合い、そして絡み合いつつ進行していく。ヴァイオリンの音色は、この世界観を演出するには欠かせないものだ。

THUNDER DECK

船内にある要塞のデッキを舞台にエネルギーリアクターの周りを走るサーキット。シンプルでソリッドに、アグレッシブな感じで緊張感を支える感じで仕上げようとDANGERKIDSのTyler Smythと仕上げた曲。この曲はサウンドトラックで聴くよりも、実際のサーキットで走っているときに聴いてもらえるとその狙いは感じてもらえるかと。彼はミクスチャーロックバンドのフロントマンとしてマイクを握っているのだが、実は打ち込みも得意で、プロデュースワークも大好きな、好奇心旺盛な好青年だ。

DARK ARSENAL

船内にある要塞のエンジン回りや内部のフレームワークのドリフトを駆使してバトルするサーキットの曲は『ソニックアドベンチャー』のファイナルエッグの楽曲をベースに、「綺麗で爽快、疾走感な四つ打ちユーロテクノダンスっぽい感じにしたら」というお題でリミックスしたもの。ここでチームを組んだWall5は、『ソニックアドベンチャー 2』のシャドウ関連ステージの楽曲(ラジカルハイウェイやスカイレイルといった自分が担当した楽曲を除く)で、アレンジを担当して仕上げた人物。

TURBINE LOOP

外の景色が見えるガラスのパネルをドリフトするサーキットで、『ソニックヒーローズ』の最終ステージ、“Final Fortress”の楽曲をリミックスしたもの。このエリアにおけるアレンジ楽曲は、統一してWall5とのチームで仕上げた。

駆け足でサーキット関連の楽曲コメントを紹介してみたが、そのほかにもキャラクターごとに用意されたジングル類、タイトル画面やメニュー系の楽曲など、まだまだ語りたことが沢山!それぞれの制作風景を想像しながら楽しんで欲しいと思う。本作もまた、あなたの愛聴盤のひとつになりますように!

2019.5.29 Jun Senoue

